

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Perancangan karakter dalam *game* Ma'Lam dilakukan untuk menyebarkan informasi mengenai polusi cahaya pada remaja usia 16-21 tahun. Untuk dapat membuat karakter yang dapat menarik pemain, pertama-tama yang harus dilakukan adalah melakukan riset dan pengambilan data menyesuaikan lokasi Jakarta. Pengambilan data ini dilakukan dengan melakukan survei secara langsung terhadap calon pemain, ahli astronomi, dan riset lapangan mengenai masyarakat yang memenuhi kota Jakarta. Kumpulan data ini lalu digunakan sebagai dasar latar dalam mendesain konsep karakter sesuai dengan kondisi Jakarta.

Pada bagian pengumpulan data melalui ahli astronom pak Widya Sawitar, penulis mendapatkan informasi mengenai polusi cahaya di masyarakat dan dampak yang diakibatkan oleh polusi cahaya. Selanjutnya, penulis melakukan pembuktian data dengan *interview* dengan calon pengguna. Hasilnya, 2 dari 5 tidak mengenali polusi cahaya sedangkan sisanya salah paham terhadap sumber polusi cahaya.

Menurut ahli astronom pak Widya Sawitar, pengamatan benda langit sangatlah diperlukan baik untuk studi mengenai astronomi maupun mengetahui bahaya benda jatuh. Setelah melakukan proses *mind mapping*, kata kunci yang diambil adalah *urban*, *sci-fi*, dan *vibrance*. Kata kunci ini kemudian diolah menjadi *brainstorming* mengenai penyelesaiannya sesuai dengan hasil dari wawancara dengan pak Widya sawitar. Hasil akhirnya adalah penulis, mengambil

sisi *sci-fi* yaitu alien sebagai karakter utama dalam *game* Ma'Lam. *Game* ini menceritakan sekumpulan alien yang terjatuh di Jakarta melalui *wormhole* dan ingin kembali ke planet asalnya namun langit tertutup oleh polusi cahaya.

Dalam merancang karakter utama, penulis harus terlebih dahulu membuat peran karakter dalam *game* (*archetype*). *Game* Ma'Lam memiliki 4 karakter alien yang masing-masingnya memiliki peran penting dalam cerita. Pertama, Mu Centauri memiliki peran sebagai seorang kapten yang masuk ke dalam golongan *archetype hero*. Kedua, Zeta Centauri memiliki peran sebagai seorang navigator yang masuk ke dalam golongan *archetype helper*. Ketiga, Alpha Centauri memiliki peran sebagai pilot yang masuk ke dalam golongan *archetype mentor*. Terakhir, Theta Centauri memiliki peran sebagai teknisi yang masuk ke dalam golongan *archetype herald*. *Archetype* ini akan digunakan sebagai dasar dalam membuat cerita dan latar belakang dari masing-masing karakter.

Dalam proses visualisasi karakter, penulis melakukan proses *brainstorming* kembali pada masing-masing karakter. Hal ini digunakan untuk memperkecil ataupun membatasi penulis dalam pembuatan *asset* visual. Berikut beberapa hal yang masuk ke dalam cabang *brainstorming* yaitu, sifat atau tingkah laku karakter, *role* dalam *game*, pemilihan warna, aksesoris yang digunakan, dan bentuk karakter. Semua hal ini dipadukan sehingga dapat digunakan sebagai karakter *game* Ma'Lam tentang polusi cahaya.

Kesimpulan perancangan karakter adalah perancangan masih memiliki banyak kekurangan yang masih dapat diperbaiki maupun dikembangkan. Pemain sudah dapat mengidentifikasi konsep karakter pada *game* Ma'Lam mengenai

polusi cahaya dan karakter alien dan manusia dapat dibedakan. Namun, terdapat beberapa kekurangan seperti karakter masih susah dibedakan dengan *background* dan dibutuhkan penambahan animasi.

5.2. Saran

Setelah melalui proses *beta test*, tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan yang dapat diperbaiki kedepannya. Berdasarkan pertimbangan penulis, berikut saran yang dapat dilakukan apabila terdapat perancangan karakter mengenai polusi cahaya kedepannya.

- a. Dalam melakukan riset mengenai karakter, diperlukannya riset yang mendalam melalui survei maupun wawancara terhadap ahli. Ketika melakukan survei pada target usia, penulis akan mendapatkan kriteria-kriteria khusus yang masih dapat dieksplorasi. Selanjutnya, proses wawancara ahli digunakan untuk membatasi seberapa besar proses eksplorasi yang harus dilakukan.
- b. Dalam menentukan sebuah *artstyle* dalam *game*, diperlukan beberapa cara yaitu, melakukan survei mengenai *artstyle* yang ingin digunakan (menggunakan gambar sendiri), membuat tabel perbandingan antar *artstyle*, dan mencari tahu tren *artstyle* yang sedang berlangsung diikuti datanya.
- c. Diperlukannya *moodboard* maupun referensi visual yang sama untuk menjaga kesamaan visual antar kelompok.
- d. Dalam membuat visualisasi karakter, diperlukannya *backstory* karakter yang kuat. Hal ini berfungsi untuk membuat objektif tokoh dalam *game*.

- e. Untuk membuat sebuah *game*, penulis diharapkan sudah mengetahui bagaimana mengimplementasikannya dalam *unity* untuk mencegah keterlambatan dalam mengumpulkan asset visual.
- f. Melakukan riset mengenai *level design* secara bersama-sama dalam kelompok.
- g. Membuat *gameplay* yang lebih menarik seperti penambahan *special ability* pada setiap alien, animasi yang lebih *smooth*, dan *special effect* pada setiap gerakan.
- h. Dalam pengumpulan data mengenai polusi cahaya maupun perancangan, penulis mencantumkan dalam laporan secara sistematis agar dapat mudah dimengerti oleh pembaca.
- i. Dalam menentukan *jobdesk* dalam kelompok tugas akhir, penulis harus mengetahui batasan kemampuan sendiri maupun kelompok agar tidak membebani kelompok.
- j. Dalam mengumpulkan data mengenai karakter desain, penulis harus melakukan wawancara dengan ahli karakter setidaknya 2 ahli agar dapat membandingkan kesimpulan.
- k. Dalam melakukan validasi data, penulis harus melakukan 3 kali. Contoh ketika ingin menentukan *artstyle*, diperlukan data seperti perbandingan *artstyle*, melakukan survei dengan calon pengguna, melihat *chart* tren *game*, ataupun mencari data melalui studi literatur.
- l. Dalam menentukan *gameplay game*, penulis harus memiliki data mengenai motivasi pemain dalam bermain. Hal ini merupakan awal dari keinginan pemain dalam membuka *game* (Quantic Foundry). Ketika sebuah *game* tidak

memiliki komponen ini dan hanya terfokus pada perancangan, *game* tidak akan sampai ke calon pemain atau tidak akan bertahan lama.